CLUBE DOS APPLEMANIACOS

CAIXA POSTAL 54131, SAO PAULO - SP, CEP 01296

CARTA CIRCULAR - ANO III - NUMERO 5 SETEMBRO de 1986

Caros Appleamigos,

Este mes a correspondencia do Clube ficou um pouco mais "gorda". DR FREUD preparou um jornalzinho bem divertido utilizando o NEWSROOM (D-121/B) e resolvemos publica-lo como uma amostra do que pode ser feito com este programa. Tambem desta vez conseguimos reunir material suficiente para extender esta Carta Circular para 12 paginas. Gostariamos de saber quais tipos de materias sao mais apreciadas e estamos estudando alguma forma para recompensar materias preparadas pelos associados sobre programas ou assuntos especificos, no mesmo estilo que utilizamos (voces podem ate incluir piadas). Se voce gostaria de ser um de nossos "autores", envie-nos uma carta para indicar o tema proposto.

Pensei que a Coletanea estava indo bem, ja que no mes passado conseguimos completar 2 lados. Durante o mes de agosto recebemos poucas contribuicoes e fomos obrigados a voltar a oferecer apenas 1 lado em setembro. Gostariamos de solicitar o apoio de todos para enviar contribuicoes e encomendar as Coletaneas. O custo e bem baixo e necessitamos deste meio de comunicacao entre nos. A explicacao de como contribuir para as Coletaneas se encontra no folheto "Informacoes para o Novo Associado".

Consegui resistir a insistentes convites de um partido politico de me candidatar para a Constituinte. O que que um velho pirata iria fazer no Congresso Nacional?

NOVIDADES NO ACERVO

Este mes estamos acrescentando 43 lados de disquetes e 688 paginas de manuais ao acervo, conforme indicado na Lista Suplementar de agosto/86 (anexa). Todos os itens que constavam na lista de agosto constam tambem na lista de setembro, sendo que os itens novos do mes de setembro estao assinaldos com "*". As descricoes dos itens que estao entrando no Especial do Mes se encontram em folha anexa.

CHAMADAS PARA REGRAVACAO

Desta vez temos poucos itens na lista de chamadas para regravacao (gracas a Deus!). Descobrimos que o jogo OIL'S WELL (G-032/A) nao passa de nivel e este deve ser devolvido para regravacao com algum outro programa. Tambem chegamos a conclusao que todas as versoes do programa THE LAST ONE (D-046/A, D-128/A e G-014/B) nao funcionam no IIc e IIe Enhanced (incluindo o TK3000 e Spectrum ED). Quem tiver este equipamento pode nos devolver o disquete para ser regravado com algum outro programa.

Ha dois meses atras fizemos uma chamada para regravar APPLEWORKS (G-001), substituindo a versao 1.1 pela a versao 1.3. Agora chegamos a conclusao que a versao 1.3 nao serve para nos e estamos chamando este programa novamente, para ser regravado com a versao 1.2. Ver a materia APPLEWORKS UPDATE para uma explicacao mais completa.

O jogo KNIGHTS OF THE DESERT foi desprotegido e transferido de P-021/A para S-133/B. Quem quiser pode solicitar a troca pela a versao desprotegida.

Pedimos para que os disquetes acima indicados (etiquetados pelo Clube) sejam enviados para regravacao (bem acondicionados) junto com os pedidos e os devolveremos com as encomendas.

OBSERVACOES / CHAMADAS SOBRE PROGRAMAS

1. MANCHA NEGRA do Rio de Janeiro achou um outro "bug" no D CODE (B-039/A). A opcao Check nao acusa a ausencia da linha 100 (inexistente) ao checar o comando IF X = 1 THEN 100.

2. SIR LANCELOT do Rio de Janeiro tambem achou importante informar que o nome dos arquivos PFS nas Coletaneas e "CLUBES". Aqueles associados que tem 2 drives nao precisam saber o nome. Basta colocarem o disquete de dados no drive #2.

3. COMPUTRON de Duartina (SP) informou que as teclas de comandos para o jogo SPARE CHANGE (S-011/A) sao: CTRL-Z para escolher o grau de dificuldade, CTRL-C para mudar as teclas e CTRL-V para ver os "high scores".

4. RAP de Sorocaba (SP) descobriu que o BEAGLE MENU (Coletanea de setembro/85) pode ser "configurado" para mostrar diversos tipos de arquivos, nao somente arquivos travados (ver linha 100 do programa).

5. O BATATINHA de Atibaia informou que no jogo HERO (M-036/A) voce pode mudar de nivel com as teclas de 1 a 5.

6. FLYNN de Manaus e diversos outros associados nos alertaram que o jogo MICROBE (S-032/B) nao funciona corretamente sem joystick. Verificamos e confirmamos este diagnostico. Se alguem levou este jogo e nao consegue opera-lo por nao possuir joystick, pode nos devolver para regravacao com algum outro item do acervo.

7. No livro "Basic Programming with PRODOS" esta faltando a folha com as paginas 134/135. Assim que localizarmos estas paginas avisaremos na Carta Circular.

8. No livro "Wordstar Made Easy" esta faltando a pagina 162. Assim que a localizarmos avisaremos na Carta Circular.

9. O jogo CHOPLIFTER (S-012/B) tambem pode ser jogado com o teclado, usando CTRL-V para levantar/pousar e CTRL-A para mudar de direcao.

10. PAPA DOC de Brasilia instalou o APPLEWORKS (D-132) no seu Exato Pro e utilizou as teclas PF para substituir as teclas de comandos mais usadas no programa. Para fazer isto sera necessario desativar a "auto-repeticao" destas teclas.

11. O jogo LODERUNNER'S REVENGE (S-120/B) so funciona sem a etiqueta de trava de gravacao.

12. Alguns modulos de BRIDGE TUTOR (P-027) nao funcionam e aparentemente nem existem no disquete. Teremos alguma solucao para este caso no proximo mes.

13. A versao de BOOKENDS em 64K (D-141/B) tambem nao esta querendo funcionar. Se nao encontrarmos alguma solucao agora em setembro, este sera retirado do acervo.

14. SHE-RA do Rio de Janeiro nos enviou uma pagina com um resumo dos fatos mais importantes para o jogo THE HALLEY PROJECT (S-093/A). Os interessados deverao levantar o braco direito, gritar "Pela honra de Grayskull!" e solicitar este resumo na Quota Mensal Normal agora em setembro sob o titulo "Resumo Halley". A SHE-RA tambem informou que este jogo pode ser operado pelo teclado usando as teclas I, J, K e M com REPT.

15. STEVEN JOBS de Sao Paulo nos alertou que o PROBASIC (D-142/B) nao funciona no TK3000. Queremos saber se outros associados com este micro conseguiram rodar o PROBASIC.

16. COLOSSUS de MG nos enviou uma explicacao completa (e muito bem feita) sobre as 8 fases do jogo THE GOONIES (S-092/B). Que quiser uma copia, devera indicar "Dicas Goonies" (8 paginas) na Quota Mensal Normal em setembro (nao precisa levantar o braco neste caso).

17. Na Carta Circular do mes passado apresentamos a materia "Escrevendo em Portugues". Os arquivos necessarios para configurar MAGIC WINDOW se encontram na Coletanea de Agosto/86 lado B, o que nao ficou claro na materia apresentada.

APPLEWORKS UPDATE

Ainda estou embananado com o APPLEWORKS, mas finalmente estou conseguindo enxergar o que fazer para colocar este programa funcionando para todo mundo. No mes passado fizemos uma oferta especial para os associados que solicitaram a versao para o II+ (D-132) e agora este grupo esta com tudo na mao para trabalhar. No "Upgrade" para o II+ enviamos o STARTUP da versao 1.2 de APPLEWORKS e o PLUS-WORKS (G-022/A). O procedimento correto e o seguinte:

1. Criar um novo disquete com STARTUP 1.2 na frente e D-0132/B (PROGRAM) no verso.

2. Bootar PLUS-WORKS e seguir as instrucoes apresentadas. Recomendamos utilizar ESC para "Open-Apple" e CTRL-G para DELETE. Selecionar "Y" na opcao sobre o "patch" para a impressora. Utilizar as teclas recomendadas para as setas. A escolha do tipo de teclado dependera do que voce tem, mas se errar a configuracao, ela podera ser feita novamente.

3. As vezes o PLUS-WORKS "pendura" ou nao funciona (nao sei porque). A solucao e rebootar.

4. Apos feita a configuracao, bootar o APPLEWORKS para verificar a memoria disponivel. Se voce indicou (por exemplo) uma placa de 128K no slot 8, voce ficara com 128K disponivel no programa. O PLUS-WORKS funciona para acrescentar uma placa de expansao de RAM e aceita diversas marcas de placas, incluindo a placa de 1 Mbyte da Apple Computer.

5. Se voce tem a interface Grappler+, voce devera mudar o "string" de inicializacao de "CTRL-I 80N" para "CTRL-I 0N". O comando correto para finalizar o string e o caracter "^" (Shift N ou Shift 6) e nao a flecha para cima (indicada na tela).

No "Upgrade" para o IIe enviamos o PLUS-WORKS (G-022/A) e o MAILMERGE (APPLEWORKS) (G-231/A) para completar o disquete. Infelizmente, o PLUS-WORKS nao funciona com a versao 1.3 de APPLEWORKS que fornecemos nos ultimos 2 meses. Descobrimos que na versao 1.3 a Apple Computer ja acrescentou um modulo para reconhecer apenas a placa de expansao da propria Apple, mas pouquissima gente tem esta placa aqui no Brasil. Concluimos que esta versao nao serve para nos e estamos chamando o APPLEWORKS (G-001) novamente para regravacao com a versao 1.2. Este pessoal tera que esperar um pouco para utilizar o PLUS-WORKS. Peco desculpas pela confusao.

No caso especifico dos associados que utilizam APPLEWORKS no IIe/IIc, recomendamos guardar uma copia do STARTUP 1.2 (G-221/A) do jeito que recebeu do Clube, sem ser alterada pelo PLUS-WORKS. Acontece que ja existem diversos programas que alteram o STARTUP, tais como PINPOINT e MACROWORKS, e futuramente existirao mais, com pouca probabilidade de serem compativeis entre si.

Este mes estamos oferecendo no Especial um excelente livro sobre a utilizacao de APPLEWORKS, com o titulo "Practical Appleorks Uses" e o Tutorial da propria Apple Computer, fornecido junto com o programa original. Recomendamos ambos para as pessoas interessadas neste fantastico utilitario.

PRINTMASTER (D-151)

Este e um concorrente direto do PRINT SHOP (D-050/B) que traz algumas novidades bastante interessantes. Antes de descreve-las, vamos examinar aquilo que eles possuem em comum. Ambos os programas permitem, com apenas alguns toques no teclado, imprimir cartazes, faixas promocionais, cartões de agradecimento, cartas e memorandos personalizados. Para tanto existem diversos tipos de bordas, figuras e letras que podem ser combinadas e dispostas das mais variadas maneiras.

No caso do PRINTMASTER, há 11 tipos diferentes de bordas. Algumas delas não possuem similares no PRINT SHOP, apenas no PRINT SHOP COMPANION (D-127/A e B). Basta mencionar a borda formada por carros ou a que consiste duma sucessão de formigas. Os gráficos apresentam uma definição superior a do PRINT SHOP pelo fato de ocuparem um número maior de

setores (5 contra 4). O usuário conta com cerca de 111 figuras, dos tipos mais variados, acrescidos de 11 padrões gráficos, numero que pode ser aumentado através do editor gráfico. Este, apesar de possuir diversos recursos, é inferior ao do PRINT SHOP COMPANION. Entretanto, o programa como um todo possui um recurso inédito e que faz muita falta no PRINT SHOP: podemos ver o resultado da nossa criação na tela antes dele ser impresso. Essa possybilidade existe para todas as opções, desde uma carta personalizada até uma grande faixa promocional. Também podemos gravar o resultado do nosso trabalho no disquete, para usá-lo em uma situação futura.

Os diversos tipos de letra, num total de 8 podem ser combinados numa mesma tela enquanto que a sua forma de apresentação pode variar de 3 maneiras diferentes. Quando se carrega o programa, deve-se configurá-lo, se for possível, para 2 acionadores de disquete. No segundo acionador, coloca-se o lado B do programa. Isto evita a necessidade de se trocar de disquete várias vezes. O passo seguinte é o de formatar um disquete de dados. A opção "usar um modelo já feito", diferentemente do PRINT SHOP, indica uma criação do usuário e não do fabricante. Portanto, se você estiver usando o programa pela primeira vez ou nunca tiver gravado nada, use a opção "criar um novo". A seguir, deve-se configurar o tipo de impressora e de placa. A opção "teste da impressora" permite determinar se é preciso ou não que o programa envie um "sinal de término de linha". Se ele for necessario e você não enviá-lo, a impressora permanecera durante todo o tempo em uma mesma linha. Certamente, em um futuro não muito distante, PRINTMASTER será acompanhado por novas coleções de gráficos.

ANOVA-II (D-153/A)

Para quem necessita de um programa que faça análise de variância, ANOVA-II é simplesmente perfeito. O usuário pode usar 5 tipos diferentes de planejamento estatístico: medidas completamente aleatórias, repetidas, por blocos, no esquema quadrado latino e mistas. O número de fatores a serem considerados, pode variar de 1 até 5. Os níveis aceitáveis, dentro de cada fator, vão de 2 até 36, desde que não se ultrapasse o número de 144 combinações diferentes por tratamento. O tamanho máximo de cada amostra não pode ultrapassar a 100. O total dentro de cada planejamento varia desde 1.200, para o tipo misto e de medidas repetidas, até 14.000 no caso do totalmente aleatório.

Além desses recursos, ANOVA-II é muito fácil de se usar. Ele é totalmente dirigido por um sistema de "menu" que a todo momento procura se certificar se o usuario escolheu de fato a opção desejada. O manual é bastante claro e contém uma serie de exemplos que visam elucidar tanto o uso do programa como as características do procedimento estatístico envolvido. Antes de se carregar o programa, deve-se formatar uma serie de disquetes para serem usados como disquetes de dados. Alias, por falar em dados, eles podem ser transformados das mais diversas maneiras, por exemplo, multiplicados, convertidos em logaritmos, etc. Os arquivos de dados podem ser combinados entre si, editados e transformados em outros arquivos.

REGRESS-II (D-153/B)

Produzido pelo mesmo fabricante de ANOVA-II, REGRESS-II possui muitas características em comum. Contudo, aqui o objetivo e o de ajudar ao usuário na área de correlação, seja ela simples ou múltipla. Os exemplos apresentados no manual possuem uma dupla função: permitem entender o funcionamento do programa e explicitam os objetivos da análise utilizada. Os dados podem ser manipulados de diversas maneiras e guardados em disquetes previamente formatados.

O programa possui 5 tipos diferentes de análise de regressão. No primeiro, espera-se encontrar o coeficiente de correlação para um conjunto dado de preditores. O usuário pode determinar a ordem desses preditores. No segundo, a seleção e a ordem dos preditores é fixada pelo programa a partir do calculo da correlação entre os preditores e a variável dependente. No terceiro, a análise se dá passo a passo a partir das especificações do usuario sobre as correlações que devem ser consideradas. Na quarta, o programa encontra a regressão que dá conta de todos os preditores e procura eliminar todas as variáveis que não satisfazem a um certo critério de correlação. Finalmente, no último tipo, o programa faz uma regressão polinomial, visando encontrar a curva que descreve a relação entre duas variaveis.

Ambos os programas possibilitam a construção de gráficos. Contudo, eles só podem ser guardados em disquete ou exibidos na tela. Para imprimi-los, o usuario deve usar um programa do tipo GRAFPAK (D-028/B), ou equivalente.

DBASE II LESSONS (A-032 a A-033)

Esse todo mundo sabe, DBASE é um fantástico programa para gerenciar arquivos. Na verdade, ele é mais do que um programa: ele é uma poderosa linguagem que lembra, em algumas de suas caracteristicas, o Pascal. Mas a maioria das pessoas acredita que o DBASE é muito difícil, que por estar em CP/M e necessário dominar esse sistema operacional, etc.

DBASE II LESSONS vem para resolver essas dificuldades. Ele permite a qualquer usuário, em pouco tempo, a elaboração de bancos de dados mais simples. Trata-se de um excelente professor que nunca se cansa e está sempre pronto a elogiar qualquer acerto que se faça. Para gozar desse conforto, o usuario precisa dispor de 2 acionadores de disquete. No primeiro, denominado A pelo sistema CP/M, deve-se colocar o DBASE II LESSONS Introdução. Ele consta de um pequeno tutorial introdutorio, onde se explica alguns elementos do CP/M, algumas noções sobre gerencia de arquivos, e de uma versão do DBASE II que será usada durante as aulas. Para acionar o arquivo LESSONS, basta digitar, depois que o DBASE II entrou, o comando DO LESSONS. No segundo acionador de disquete, denominado B, deve-se colocar o disquete correspondente à aula desejada. Portanto, para as aulas iniciais, de 1 a 4, deve-se fazer uma copia em um outro disquete, uma vez que o lado 1 (A-032/A) deve permanecer o durante todo o tempo no primeiro acionador.

As aulas são do tipo interativo, ou seja, elas esperam uma resposta do aluno. O seu emprego, desde que se siga o procedimento assinalado acima, não prejudica uma utilização futura. Para treinar, fora das aulas, pode-se usar muito bem a versão do DBASE II que vem no lado 1 do primeiro disquete (A-032/A). O usuario irá descobrir que essa versão não permite guardar mais do que um certo número de dados.

NEWSROOM (D-121/B e D-122/A e B)

A melhor idéia que se pode dar sobre NEWSROOM está na página que acompanha a carta circular de setembro. Mas a apresentação de um resultado não elucida as diversas características e recursos desse extraordinário programa.

Ele permite transformar o nosso APPLE em um jornal completo com as suas diversas seções. Encontramos o laboratorio fotográfico, o setor responsavel pelo cabeçario do jornal, o diagramador que vai dispor as notícias e fotografias da melhor maneira possivel, o serviço de correção e elaboração - COPY DESK, a impressora e até um serviço de telex (MODEM) . Trata-se de algo absolutamente incrivel !!!

A primeira coisa a fazer quando se vai escrever um jornal sozinho, e pensar no cabeçario. Desejamos colocar ou não alguma ilustração? Em caso afirmativo, que tipo de figura. Aqui as opções são inúmeras. Além dos 2 lados que acompanham o NEWSROOM, existem mais duas coleções completas: O ART COLLECTION V1 (D-123) e o ART COLLECTION V2 (D-146), Após a escolha de uma ou mais gravuras, podemos fixar o texto usando um ou mais dos 5 tipos de letras existentes. A arte final pode ser trabalhada a partir de um editor que permite ampliar trechos da figura desejada ate ao nivel de pixel. Se o resultado ficou satisfatório, podemos guardá-lo no disquete para ser usado mais tarde.

Um único disquete de dados serve para todas as seções. O programa vai guardá-lo em setores diferentes de modo que quando se pede um arquivo de cabeçarios, ele não se mistura, por exemplo, com o de fotografias.

Em seguida, devemos planejar cuidadosamente as notícias que desejamos veicular e quais seriam as fotografias mais adequadas. Feito isto, vamos ao laboratorio, editamos os gráficos fazemos as fotos e guardamos no disquete de dados.

Agora podemos ir para a parte mais trabalhosa, o setor de "COPY DESK". Cada painel, isto é, cada parte do nosso jornal, vai ser trabalhado individualmente. Vamos colocar apenas texto, ou texto e fotografia, ou só fotografias.

Infelizmente, o programa não permite uma visão do conjunto da obra. Mas, com um pouco de experiência, podemos antecipar perfeitamente o resultado a ser obtido. Finalmente, vamos para a diagramação e fixamos os lugares onde iremos colocar os diversos paineis feitos. Agora só resta imprimir e aguardar o resultado.

Para os que desejam trabalhar em equipe, o programa fornece um servico de MODEM que permite transmitir e receber, mesmo que o outro lado tenha um IBM ou COMMODORE. O manual e bastante instrutivo e procura orientar o usuario no sentido de se tornar um jornalista. Para quem possui um APPLE IIc ou IIe com 128K, o programa usa a memoria auxiliar como um pseudo-disco, de modo a tornar bem rapida a passagem de uma parte do programa para outra.

DOS - INTRODUCAO

DOS, como a maioria de voces sabem, e uma abreviacao de DISK OPERATING SYSTEM, "sistema operacional do acionador de disquete". Ele consiste em um grande programa, cerca de 10.5K, que ocupa a memoria RAM do APPLE desde o endereco $9600 (38400) ate $BFFF (49151). Os disquetes sao divididos, atraves dele, em trilhas e setores. As trilhas podem ser pensadas como circulos concentricos enquanto os setores formariam uma especie de cunha. Quando se abre uma caixa nova de disquetes, eles nao estao formatados, ou seja, a divisao em trilhas e setores ainda nao ocorreu. Ela e feita a partir de um processo chamado inicializacao. A forma como ele se da depende do tipo de DOS que iremos utilizar. Por exemplo, se um disquete estiver formatado com DOS 3.3, ele nao servira para conter dados de um programa que se utiliza de PRODOS. A razao da incompatibilidade esta na forma como essa divisao e feita. PRODOS utiliza-se de blocos e nao de setores para dividir o disquete.

Quando se grava um programa, o DOS transforma o codigo presente na memoria do computador antes de transferi-lo para o disquete. O mesmo ocorre quando se carrega um programa a partir do acionador de disquetes em uso. Essas alteracoes sao absolutamente transparentes para o usuario. Nao e preciso conhece-las para usar os diversos comandos de DOS.

Entretanto, essas modificacoes sao necessarias devido a limitacoes presentes no proprio equipamento utilizado. Como se sabe, os bytes na memoria do computador podem variar entre $00 e $FF (0 a 255). Contudo, o equipamento utilizado pelo Apple coloca algumas limitacoes sobre o tipo de bytes que ele consegue ler. No caso mais favoravel, o do DOS 3.3, ele so consegue transferir valores compreendidos no intervalo entre $96 e $FF (150 a 255). Por conseguinte, e preciso arrumar uma maneira de representar 256 valores usando apenas 64 digitos diferentes. A solucao consiste em estabelecer alguma forma de codificacao. No caso do DOS 3.3, a codificacao e chamada de seis por dois (6X2).

Para que o leitor nao se sinta perdido, vamos convida-lo a realizar conosco uma pequena exploracao. O programa NIBBLES AWAY II C3 (C-003/B) apresenta no seu menu inicial duas opcoes interessantes para os nossos propositos: S - SECTOR EDITOR e T - TRACK/BIT EDITOR. A primeira permite examinar os diversos setores e trilhas de um disquete. Em outras palavras, podemos ver os bytes ja transformados por uma rotina do DOS chamada de "RWTS" (ler e escrever trilhas e setores). Essa rotina, alem de descodificar os bytes presentes no disquete e transforma-los em bytes utilizaveis pela memoria do computador, estabelece a relacao entre os setores fisicos e os setores utilizados pelo DOS. Na realidade, quando lemos o conteudo do setor $0B da trilha $11, estamos examinando o conteudo do segundo setor fisico se o disquete tiver sido formatado em DOS 3.3.

A segunda opcao, T - TRACK/BIT EDITOR, permite investigar os bytes fisicos, ou seja, os bytes realmente existentes no disquete antes que qualquer traducao tenha sido feita, alias antes da identificacao dos setores.

Vamos examinar o proprio disquete com o programa NIBBLES AWAY II C3. Inicialmente, escolha a opcao S (SECTOR EDITOR) e aperte a tecla R para ler o primeiro setor da primeira trilha. O leitor tera diante de si os 256 valores desse setor. Eles estao em hexadecimal e variam entre $00 e $FF. Agora vamos tentar localizar o mesmo setor lendo a trilha diretamente. Para tanto, aperte a tecla ESC para sair da opcao S, e digite T para entrar na opcao TRACK/BIT EDITOR. Aperte CTRL-R para ler a primeira trilha. Aqui, em contraste com a situacao anterior, nao ha uma divisao em setores. Temos apenas uma representacao da trilha total e somos obrigados a procurar os setores. As setas <- e -> servem para percorrer o "buffer" (a memoria que o programa reserva para guardar uma imagem da trilha). Aperte a seta -> ate encontrar uma serie de bytes $FF em inverso. Eles sao chamados de bytes de sincronizacao e servem para iniciar o processo de identificacao dos setores.

Apos a sequencia de $FFs, o leitor encontrara a sequencia D5 AA 96. Os bytes $D5 e $96 sao reservados pelo DOS 3.3 com o proposito de servirem para a identificacao dos setores dentro de uma trilha; portanto, nao aparecerao nunca como dados. A sequencia D5 AA 96 forma o prologo do campo de enderecos de um setor. Os dois bytes seguintes, no nosso exemplo, FF FE, representam o volume.

A seguir encontramos AA AA que nos da o numero da trilha. O par de bytes que vem a seguir, AA AA, o numero fisico do setor (podera ser diferente daquele encontrado pelo leitor devido ao momento em que a trilha foi lida). Os bytes FF FE (que tambem podem ser diferentes pela mesma razao) representam o CHECKSUM (um criterio utilizado para saber se a leitura dos dados foi correta) e finalmente DE AA EB que nos da o epilogo do campo de enderecamento. Depois do epilogo, aparece uma nova sequencia de bytes de sincronizacao. $FF, seguida por D5 AA AD. Essa sequencia forma o prologo do campo de dados. Os 342 bytes que se seguem sao os bytes de dados codificados na forma seis por dois. Apos esses bytes, encontramos um unico byte que nos da o CHECKSUM seguido da sequencia DE AA EB que forma o epilogo do campo de dados. Portanto, para cada setor (eles sao 16 no DOS 3.3) e definido um campo de enderecamento e um de dados.

Por que nao reconhecemos de imediato o volume, a trilha e o setor? Porque eles estao tambem estao codificados. Entretanto, a forma de codificacao e diferente: eles estao no modo quatro por quatro (4X4). Em outros termos, cada par de dois bytes no disquete representa um unico byte para o computador. Assim FF FE representa 254 (o numero do volume), AA AA representa zero (portanto, no exemplo, encontramos a trilha zero, setor zero).

Numa Carta Circular futura, explicaremos como sao feitos esses diversos tipos de codificacao (6X2, 4X4 e 5X3 (DOS 3.2)) e como o DOS 3.3 organiza o disquete.

SOUTHERN COMMAND (P-028/A)

Alem dos jogos tipo "ARCADE" e das AVENTURAS, existem os "WAR GAMES" (Jogos de Guerra). Sao simulacoes ou de batalhas reais, como no caso presente, ou de guerras possiveis, mas certamente nao desejadas, como o BALTIC 1955 (P-029/A). Atraves delas, podemos nos colocar no papel de generais que, debrucados sobre os mapas, procuram encontrar a melhor forma de derrotar o inimigo. Trata-se de uma busca pela melhor estrategia.

SOUTHERN COMMAND reproduz com incrivel fidelidade a batalha do YOM KIPPUR. Na opcao "USUARIO X COMPUTADOR", voce controla as forcas de ISRAEL e tem que alcancar uma serie de objetivos: atravessar o canal de SUEZ, expulsar o exercito egipcio da margem ocidental e cerca-lo na margem oriental. Se na realidade essa tarefa nao foi facil, no computador ela representa um verdadeiro desafio; mesmo no nivel 4, o mais facil. Contudo, tambem e possivel jogar contra uma outra pessoa. Nesse caso, o computador limita-se a calcular o resultado dos combates e a vigiar a aplicacao correta das regras. Mas ha uma vantagem adicional em relacao ao jogo de tabuleiro: e possivel colocar unidades no modo invisivel e preparar emboscadas. A partida pode ser interrompida a qualquer momento e retomada mais tarde atraves do uso de um disquete de dados.

Cada um dos lados conta com 6 tipos diferentes de unidades militares: elas variam desde unidades de blindados a unidades de reconhecimento e artilharia. A vantagem de ISRAEL reside na sua maior mobilidade. Entretanto, o tempo e o maior aliado das forcas egipcias. Uma partida completa dura 20 turnos - 13 diurnos e 7 noturnos. Durante os turnos da noite, nao ha ataques de artilharia. ISRAEL pode realizar uma serie de ataques aereos que podem ser neutralizados pelo EGITO.

Para quem vai se arriscar, a maior dica e estudar cuidadosamente o mapa, os diferentes tipos de terreno e as possibilidades de cada um dos tipos de unidade. Algumas sao anfibias mas nao tem uma forca muito grande, outras tem uma alta capacidade de deslocamento aliada a um poder de fogo muito pequeno. Tudo isso tem que ser medido antes de se projetar um ataque.

O numero de comandos que se deve aprender nao e pequeno, mas em pouco tempo e com uma certa persistencia, se adquire um completo controle sobre a situacao. Vale a pena assistir a demonstracao que o programa oferece que chega a ser superior ao manual. Para poder acompanha-la com proveito, e necessario ler o manual cuidadosamente. Mas o maior problema que voce ira enfrentar, sera o de nao se tornar mais um viciado em "WAR GAMES".

TUMPOC E CONTATOS IMEDIATOS

Novamente estamos enviando uma ficha de inscricao em branco que voce pode xerocar e distribuir para os amigos, colegas, socios e sogra. Trata-se de nossa campanha tradicional TUMPOC (Traga Um Maniaco Para O Clube). Se voce estiver gostando do Clube (ou não), traz um amigo para participar tambem. Segue a lista dos associados que querem receber contatos:

SIR LANCELOT	Rio de Janeiro	FAISCA	Primavera (SP)	ORTIGAO	Sao Paulo
CHUPAO	Campinas	PINK	Manaus	SHOGUN	Sao Paulo
GABY	Belem	JO BECK	Belem	SINCAPPLE	Campinas
MACIEIRA *****	Belem	MAK	Santos	TRON	Sao Paulo
ERROL FLYNN	Belo Horizonte	NITEROI	Niteroi	VAQUEIRO	Salvador
THE BRAIN	Vitoria	KALI	Rio de Janeiro	COMPUTERNICK	Sao Paulo
HUBER	Sao Paulo	AL GAPONE	Santos	EXOR	Sao Paulo
JOHNNY QUEST!	Araraquara (SP)	BANDIT	Maringa (PR)	MAQ	Brasilia
CAPITAO MICRO	Belo Horizonte	ZIBILINO	Florianopolis	APOCALIPSE	Manaus
BLACK KNIGHT	Salvador	TONY	Rio de Janeiro		

Verifique as regras do TUMPOC e CONTATOS IMEDIATOS no folheto "Informaccoes para o Novo Associado".

CHAMADAS

1. PROTEU da Bahia esta procurando ajuda para imprimir graficos com DGRAPH (A-205) a partir de um arquivo de DBASE II. Se alguem tiver alguma dica, e favor informar.

2. SSC de Sao Paulo quer vender 2 placas 128K por Cz$ 1.800,00 cada.

3. BENEFACTOR de Rio Claro (SP) quer vender os numeros abril/maio e junho da revista Nibble por Cz$ 300,00.

4. PENAN do Rio de Janeiro quer sabe como usar o comando ";" (ponto e virgula) no PRINT em MBASIC compilado com BASCOM (A-020). Ele tambem nao esta conseguindo utilizar o comando ERASE de DBASE II no TK3000.

5. TKEZEIRO de Sao Paulo quer vender uma Light Pen marca SMC com placa, soft e manual (em ingles) por Cz$ 5.100,00. Ele tambem oferece uma placa de 128K (Legodata) com disquete e manual (em portugues) por Cz$ 1.650,00.

6. VOQUITA de Sao Paulo procura o TOOL BOX (utilitarios) para TURBO PASCAL 3.00 (A-037/A).

7. CHUPAO de Campinas quer saber se alguem sabe como fazer a ligacao para o teclado com a tomada do joystick, permitindo shift entre maiusculas e minusculas no Exato Pro.

8. PY6DM de Salvador esta interessado em qualquer programa para radio-amadores.

9. CONDOR de Sao Paulo esta procurando uma copia de um artigo publicado em Micro Sistemas #28 sobre como montar um paddle.

10. GOUVEIA do Rio de Janeiro procura ajuda no jogo MASQUERADE (S-049). Ele ja entrou no no tunel de metal, mas nao consegue operar nem o elevador nem o gerador.

11. FINK de Manaus nos solicitou a seguinte chamada: "Applemaniaco, 16 anos (e assim vai) deseja travar contatos com Applemaniacos e Applemaniacas (de preferencia) para fins computacionais. Fone (092) 236-2543 as 2as, 4as e 6as apos as 14:00, ou a noite". Nao esqueca de enviar uma fotografia da sua configuracao (Nota da Redacao).

12. FORTES de Brasilia quer entrar em contato com outros professores de faculdade para trocar programas/tecnicas para ensino usando o micro.

13. BANSHEE do Rio de Janeiro gostaria de contatar outros associados que possuam a impressora Brother M-1009 para trocar dicas sobre pecas de reposicao e manutencao.

14. BABY de Belem esta pedindo ajuda para descobrir o objetivo do ZORRO (S-093/B) e algumas dicas de como passar de nivel, etc.

15. CARVALHO de Cascavel (PR) quer vender uma placa 128K (original) por Cz$ 1.500,00 com manual e disquete.

DICAS

1. Alguns associados tiveram dificuldades para imprimir catalogos de disquetes preparados pelo Clube (por exemplo, as Coletaneas) devido aos caracteres estranhos. Para consegui-lo, recomendamos o COPY][PLUS 4.3 (opcao #2 da SELECAO DO GANCHO). <GANCHO>

2. Se algumas versoes de PRODOS nao querem funcionar no seu micro, localize uma que funcione e copie o arquivo PRODOS.SYS desta para a versao que nao funciona (faca um Back-up primeiro!). Provavelmente isto resolvera o problema. <SINCAPPLE>

COLETANEA DO MES - SETEMBRO/86

- FAP de Sorocaba (SP) preparou os utilitarios AGENDA, AUTO-MENU, PEDIDO DE COMPRAS (para o Clube!) e SCREEN CREATOR e o jogo QUINTIC da revista Nibble.
- COLOSSUS de MG mandou um jogo de flipperama MINUTE MAGIC.
- MAD de Brasilia enviou os jogos TARDE DE TURFE, CAMELO, MINAS DE ASTRON e CATCH.
- GREY FOX de Belo Horizonte forneceu STOCK ANALYST da revista Nibble de dezembro/84.

ENCOMENDAS PARA SETEMBRO

Segue anexo o formulario de pedido para setembro/86. Se tiverem qualquer duvida sobre o pedido ligue para mim no (011) 826-5375 as tercas, quartas ou quintas das 20:00 as 23:00 horas. E favor enviar os formularios ate 20/9 para serem atendidos dentro do prazo normal.

Atenciosamente,

Capitao Gancho (David)